

Stichwortverzeichnis

A

Ad-hoc-Sitzung 40
Agile 61
Agile Coach 164
Agile-Community 55
Agile Game 56
Agile Retrospectives (Buch) 164
Agiles Manifest 29, 61, 120
Prinzipien 62
Agile Softwareentwicklung 29
Anwender *siehe* Nutzer 38
Arbeitsvereinbarung 165, 170
Architektur 38
Aufgabe schätzen 148

B

Backlog 36–37, 97
Backlog Grooming 37
Backlog Refinement 37
Backlog-Refinement-Sitzung 40, 140
Broken windows 144
Bug-Release 68
Burndown 129

C

Chicken and Pigs 153
Chief Product Owner (CPO) 185
Commitment 35, 56

D

Daily Scrum 33, 48, 85, 121
Definition 151
Daily Scrum Meeting 30
Definition of Done 82, 85, 89, 123
Definition 58
Ergebnisse 160

Definition of Ready 140
Development-Team 36
Dot voting 101
Double the Fun 171

E

Einflusskreis 172
Emotional Graph 171
Enterprise Service Bus 47
Epic
Definition 142
ETAP-Umgebung 88
Extreme Programming (XP) 86

F

Feedback 157
verarbeiten 161
Fishbowl 171
FitNesse 91, 127
Five Dysfunctions of a Team 171

G

Genchi Genbutsu 121
Git 88, 128

H

Halbwertszeit 140
Halbwertszeit (einer Story) 110
Happiness Metric 172
Hindernis entfernen 64

I

Impediment 64
Inkrementell 75
Intrinsic Motivators 172
Iteration 30
Iterativ 76

J

JMeter 127
JUnit 127

K

Key Performance Indicator (KPI) 66
Kostenschätzung 36

L

Lean 45, 75
Lean-Begriff
Inventar 83
Lean-Prinzipien 127

M

Mad, Glad, Sad 167
Maven 128
Meeting
Ablauf 143
Meta-Scrum 183
Minimal Marketable Features 41
Minimal Viable Product 41
MoSCoW 99

N

NUnit 127
Nutzer *siehe* Anwender 75

P

Pair Programming 66
Pilotprogramm 126
Planungsmeeting 139
Planungspoker 48, 65, 81, 105, 117
Potentially shippable 30, 128
Priorisieren 99
Priorisierung 59
Product Backlog 31, 33, 36, 59, 97, 129, 130
priorisieren 31
Schätzung 131
Product Backlog Item 59, 82, 98, 101
Product Backlog Refinement 109

Product Owner 31, 35
 Doppelrolle 74
 Eigenschaften 44
 ein Tag im Leben 47
 Technik 46
 Produktentwicklung
 Phasen 175
 Produktmanager 46
 Projektmanagement-
 Methode 158

R

Refactoring 47
 Release 32, 44
 Release Burndown 80,
 130
 Release Burndown Chart
 33, 59
 Release Management 45
 Remember the Future
 171
 Renn dich tot 172
 Retrospektive 163
 Aktionen 169
 Formen 171
 Technik 166
 Retrospektive-
 Technik 90
 ROI
 ermitteln 130

S

Schätzen
 Aufgaben 148
 Schätzung 104
 Product Backlog 131
 Scrum
 Spielregeln 59
 Scrumboard 84, 120, 134
 Scrum Master 31, 44, 67
 als Veränderungs-
 manager 67
 Aufgaben 53
 Doppelrolle 74
 ein Tag im Leben 68
 Hilfsmittel 59
 Scrum of Scrums 183

Scrum-Prinzipien 60
 Scrum-Team 32
 Segelboot 173
 Selbstorganisation 47,
 54, 88, 151, 168
 Schätzung 81
 Selenium 128
 Service Level Agreement
 (SLA) 49, 123
 Shu Ha Ri 55
 Ri-Phase 148, 155
 Sprint 177
 Silent Clustering 101
 Skalieren 180
 Sonar 127
 Speeddating 172
 Spike
 Definition 112
 Sprint 30
 Dauer 176
 Ziele 175
 Sprint Backlog 33, 82,
 115, 129
 Sprint Burndown 132
 Sprint Burndown Chart
 33, 60, 84
 Sprintlänge 139
 Sprint Planning 33, 48,
 60
 Sprint Planning I 142
 Sprint Planning II 145
 Sprint Planning Meeting
 43, 82
 Sprint-Retrospektive
 34, 60, 89, 163
 Sprint Review 33, 60, 89
 Aktionen definie-
 ren 162
 Definition 157
 Demo 159
 Meeting 158
 Stakeholder 31, 35, 38
 begleiten 89
 Nutzerakzeptanz 160
 Team kennenlernen
 161
 Standard Operating
 Procedure 44

Story
 Product Backlog 81
 realisieren 117
 Story Points 107

T

Team 31, 48
 Aufgaben 73
 mehrere Teams 179
 teilen 180
 Teamabsprachen 183
 Teammitglied
 Ein Tag im Leben 91
 Test
 automatischer 88
 Test Driven
 Development
 (TDD) 59
 Tester 58
 Timeline 167

U

Unittest 127
 Use Case 102
 User Story 45, 98, 102

V

Velocity 79, 82, 116,
 130
 Vision Statement 36,
 97, 142
 Vorausplanung 76

W

Wideband Delphi 105

X

XP Game 56

Y

Yesterday's weather 143

Z

Zeit
 für Reflexion 163